Mode d'emploi des règlages de "Je sais Lire"

Reconnaître les sons

Activation des sons (noter les sons actifs) :

Nombre de séries à réaliser : 1 - 2 - 3

Mots affichés sous les dessins : oui - non

Reconnaître les lettres

Afficher plusieurs lettres dans les champignons
oui - non

Différentes écritures

- Temps : 1 minute - 3 minutes - 10 minutes - 30 minutes
- Facile - plus difficile
- Lettres activées (A-Z):

Les mots incomplets

- Nombres de mots activés : 3 mots - 4 mots - 5 mots
- Page(s) du classeur A : de la page … à la page …

* Pour une seule page, notez : de la page 5 à la page 5.

Les mots en désordre

Nombre de séries successives (1 série = 3 mots):
1 - 2 - 3
- Mots du logiciel avec un dessin et basés sur les sons cochés dans le jeu (reconnaitre les sons):
- Mots du classeur B : de la page …… à la page ……

Dictée de mots

Nombre de mots : 3 - 5 - 7
- Dictée sonore (mots basés sur les sons cochés dans le jeu (reconnaitre les sons)
- Dictée visuelle : Classeur C de la page … à la page …

Les mots
et les images

Nombre de séries successives : 1 - 2 - 3

*Les mots sont basés sur les sons cochés dans le jeu (reconnaitre les sons)

Le sens
de la phrase

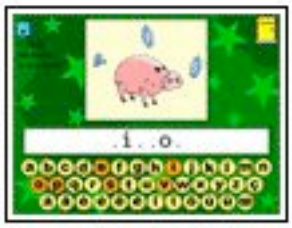
Nombres de phrases proposées : 2 - 3 - 6
Classeur D de la page … à la page …

Les phrases
incomplètes

Nombres de phrases proposées : 1 - 3 - 5
Classeur E de la page … à la page …

Les phrases
en désordre

Séparation des phrases : mots - blocs
Éléments encadrés : oui - non
Classeur F de la page … à la page …



Découvrir
les mots

Nombre de mots : 1 - 2 - 3
Indice : aucun - initiale - voyelles
Classeur utilisé C (classeur de la dictée de mots)

Les 2 font la paire
(jeu)

Jeu de mémory : bonus lors de la découverte totale du puzzle (en fonction des exercices réussis)

Nombre de cartes : 18 - 26 - 36
Types de cartes : icones - formes et couleurs - lettres

La gestion des données (classeurs)

Dans le logiciel je sais lire on peut entrer les mots, les phrases de la classe dans un **classeur**. Il faut cependant bien comprendre où stocker les données pour les mettre en œuvre dans tel ou tel jeu.

1- Les jeux basés sur les sons (on ne peut pas changer les données, on ne peut que choisir les sons activés) :

Reconnaître
les sons

Les mots
et les images

2- Jeux basés soit sur les sons, soit sur des mots entrés dans le Classeur B

Les mots
en désordre

Dictée de mots

3- Les différents classeurs et les jeux liés :

J'ai nommé les classeurs par des lettres car il n'y a pas un classeur unique de mots, de phrases dans lequel puiserait le logiciel, mais des classeurs spécifiques à chaque jeu. Chaque classeurs comportent plusieurs pages qu'on peut appeler dans les règlages.

- **Classeur A** - Jeu : Mots incomplets
Vous entrez des séries de mots coupés en 2 (ex : o-range, mar-ron,…)
Une page = 3 séries - 1 série = 5 mots
Limites de fonctionnement : 1 série de 3 mots

- **Classeur B** - Jeu : Mots en désordre
Vous entrez un mot et sa définition.
Truc : la définition (pour les plus petits) peut être une phrase à trou du type : Jeanne est couché dans son …… . (lit)
Limites de fonctionnement : 1 mot avec sa définition

- **Classeur C** - Jeu : Dictée visuelle et Découvrir les mots
Vous entrez des séries de mots qui seront affichés pour copie.
Limites de fonctionnement : 1 série de 3 mots

- **Classeur D** - Jeu : le sens de la phrase
Vous entrez des phrases dans lesquelles un mot sera remplacé par un mot "faux", que l'enfant devra découvrir.
Ex : Il fait vrai ce matin. (frais - vrai)

Truc : on peut jouer sur toute sortes de difficultés pour introduire les erreurs à corriger : oppositions phonologiques (frais/vrai - fils/vis - ville/file), fautes d'orthographe (mots connus des enfants : éléfant/éléphant), omophones (vert/verre/vers)
Limites de fonctionnement : une page = 3 phrases

- **Classeur E** - Jeu : Les phrases incomplètes

Entrez des phrases qui seront à complèter par l'enfant (choix parmi 3 mots possibles)
Limites de fonctionnement : une page = 3 phrases

- **Classeur F** - Jeu : Les phrases en désordre
Entrez des phrases qui seront à remettre en ordre par l'enfant. Une des options prévoit de couper la phrase en groupes de souffle; il faut indiquer les séparations entre les groupes avec le caractère xx qui s'obtient par la combinaison de touches XX